CLIC & GO

- APPRENDRE -

Code de la Route

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu sur CD-ROM par vous-même ou par votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux sur CD-ROM.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser immédiatement de jouer et consultez votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU SUR CD-ROM

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

LICENCE D'UTILISATION

En utilisant ce CD-ROM, vous acceptez la licence dont les termes suivent. Si vous n'acceptez pas les termes de cette licence, veuillez retourner le produit dans son emballage d'origine au détaillant qui vous l'a vendu.

Ces dispositions applicables à la licence et à la garantie constituent un contrat légal (''Contrat de licence'') entre vous (personne physique ou personne morale) et ANUMAN Interactive concernant le produit ainsi que tout support, logiciel et documentation en ligne ou imprimée qui l'accompagnent.

La licence porte sur tous les fichiers enregistrés sur le CD-ROM ainsi que sur la présente documentation. L'ensemble ainsi défini sera appelé par la suite " le produit ".

1. La reproduction par quelque moyen que ce soit de tout ou partie du produit est interdite (loi du 11 mars 1957, article 40, 1er alinéa). Toute reproduction illicite constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.
2. Le produit ne doit être utilisé que sur un seul ordinateur dans le cadre d'un usage privé.

© Anuman Interactive 2009

3. Il est interdit de vendre (et même de donner) la licence d'utilisation de ce produit à quiconque.
4. ANUMAN Interactive est seul propriétaire des droits du produit et il est interdit de céder ceux-ci à quiconque.
5. Il est interdit de louer, prêter (même à titre gratuit) ou distribuer ce produit.
6. Il est interdit de transférer le produit d'un ordinateur à un autre ou de l'utiliser sur un réseau télématique sauf autorisation explicite de l'éditeur.
7. Il est interdit d'utiliser commercialement les éléments composant le produit ainsi que les éventuels documents produits par l'acheteur à l'aide de ces éléments.
8. Le produit est fourni " en l'état ". ANUMAN Interactive garantit à l'acheteur que le support de ce produit est exempt de défaut connu pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. La garantie exclut tout dysfonctionnement résultant d'une mauvaise utilisation du produit. En aucun cas, la responsabilité de l'éditeur ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du produit.
9. Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et ne sauraient engager la responsabilité de ANUMAN Interactive qui ne pourra être tenu pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans le produit ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations fournies.
10. Les fichiers enregistrés sur le CD-ROM et le titre du produit sont la propriété de ANUMAN Interactive. Ce produit est protégé par les lois françaises et par la législation internationale sur les droits de propriété.
11. L'acheteur peut bénéficier du support technique dès lors qu'il a fait parvenir à ANUMAN Interactive sa carte d'enregistrement dûment complétée. Le support technique du produit est assuré gratuitement par ANUMAN Interactive, que vous pouvez contacter par télécopie ou par téléphone aux heures de bureau.

 © Anuman Interactive 2009

SOMMAIRE

INTRODUCTION 5

INSTALLATION DU LOGICIEL 5

PRISE EN MAIN 6

CREATION DE VOTRE PROFIL 6
ECRAN PRINCIPAL 6

REVISIONS 10

PANNEAUX 12

TESTS 13

CODE DE LA ROUTE 13
REPONDRE AUX QUESTIONS 15
QUESTIONS MOTO 16
FORMATION JEUNESSE 16

QUESTIONS ORALES 17

MON SUIVI 18

STATISTIQUES 19
TESTS REALISES 19
COURS VU / PAS VU 19

JEUX 20

MEMORY RAPIDO 20
MEMORY DEXTERITY 20
MEMORY EXPERT 21
LE JEU DU PANNEAU 21

INFORMATIONS UTILES 22

CONSEILS PRATIQUES 22
GUIDE DU CANDIDAT 23
LES PIEGES DU CONSTAT 23
BAREMES DES INFRACTIONS 23

 © Anuman Interactive 2009

COMBIEN DE POINTS SUR MON PERMIS 24
CONDUIRE EN EUROPE 24
LEXIQUE 24

ANNUAIRE 25

RADARS 26

FAQ 27

INFORMATIONS 28

 © Anuman Interactive 2009

INTRODUCTION

Installation du logiciel

Placez le DVD-ROM *Code de la Route 2010* dans le lecteur. Attendez quelques instants que le programme démarre. Si le démarrage automatique n'a pas lieu :

1. Cliquez sur **Démarrer** (le bouton en bas à gauche de votre bureau Windows).
2. Cliquez sur **Exécuter**.
3. Saisissez la commande **D: Menu** et cliquez sur **OK.** Si cela ne fonctionne pas, remplacez **D** par la lettre associée à votre lecteur de DVD-ROM.

Vous voici devant l'écran d'accueil de *Code de la Route 2010*.

N'hésitez pas à consulter les différentes rubriques de cet écran. Cliquez sur **Installation** pour accéder aux multiples fonctions du logiciel.

© Anuman Interactive 2009

PRISE EN MAIN

Création de votre profil

Après l'animation de démarrage, vous accédez à l'écran d'identification de l'utilisateur, qui vous permet de créer votre profil. Ainsi, même si plusieurs personnes utilisent le logiciel, chacune d'elle conservera ses données personnelles : progression, statistiques, etc...

- Champ **Profil** : entrez votre prénom

- Champ **Utilisateurs** : c'est ici que s'affichera la liste des utilisateurs si plusieurs profils sont créés. Il vous suffira alors de cliquer sur votre nom pour lancer votre session.

- **Supprimer** : cliquez sur ce bouton pour effacer un profil

- **Démarrer** : cliquez sur ce bouton pour démarrer votre session

- **Ne plus afficher cette fenêtre au démarrage** : cochez cette option pour ne plus afficher cette fenêtre de démarrage

Ecran principal

Une fois votre profil créé, l'écran principal du logiciel apparaît. A partir de cet écran, vous pouvez accéder à tous les modules de *Code de la Route 2010*, en cliquant simplement sur les icônes correspondants.

© Anuman Interactive 2009

Les icônes de l'écran principal

Cliquez sur l'icône **Révisions** pour lancer le module de révisions. Celui-ci comprend les cours de code de la route, le permis moto, ainsi que l'ASSR, le BSR, et la conduite accompagnée.

Cliquez sur l'icône **Panneaux** pour suivre les révisions liées aux panneaux de circulation et/ou pour simuler des questions d'examen sur ce thème.

Cliquez sur l'icône **Tests** pour accéder aux séries de tests de code de la route, du permis moto ainsi que des quizz ASSR, BSR et de la conduite accompagnée.

Cliquez sur l'icône **Questions orales** pour vous rendre dans la section dédiée aux tests, aux cours et aux révisions pour les questions orales des examens permis auto et moto.

Cliquez sur l'icône **Mon suivi** pour visualiser vos statistiques, votre progression, la liste des cours que vous avez vus et ceux qu'il vous reste à voir.

© Anuman Interactive 2009

Cliquez sur l'icône **Jeux** pour accéder à la rubrique des jeux afin d'apprendre le code de la route en vous divertissant.

Cliquez sur l'icône **infos utiles** pour bénéficier d'un ensemble d'informations relatives au code de la route, à l'examen du permis, mais aussi de précieuses information d'ordre générale sur la conduite en Europe.

Cliquez sur l'icône **Annuaire** pour accéder à la liste des auto-écoles et des centres de stage sur le territoire français, répartis par département.

Cliquez sur l'icône **Radars** pour vous rendre sur le site Internet http://www.maxipermis.com/ et bénéficier de la carte des radars fixes et mobiles sur les routes françaises.

Cliquez sur la vignette **FAQ** en cas de problème ou de simple interrogation pour consulter les questions que les utilisateurs de *Code de la Route 2010* se posent fréquemment.

© Anuman Interactive 2009

La barre d'icônes

Au bas de l'écran principal, vous trouverez une barre d'icônes. Cette barre d'icônes reste toujours visible, pour vous permettre de naviguer facilement dans le logiciel.

Accueil

Cliquez ici pour revenir à l'écran d'accueil, où que vous soyez.

Retour

Cliquez ici pour revenir à l'écran précédent.

Aide

Cliquez sur cet icône pour lancer le fichier d'aide du logiciel.

Moniteur virtuel

Cliquez sur cet icône pour envoyer une question sur le code de la route à notre moniteur virtuel.

Volume

Cet icône vous permet de régler tous les paramètres sonores du logiciel. Dirigez le curseur de haut en bas pour régler le volume sonore.

Profil

Cliquez sur cet icône pour ouvrir la fenêtre de création de profil.

Quitter

Cliquez ici pour quitter le logiciel *Code de la Route 2010*

© Anuman Interactive 2009

REVISIONS

Cliquez ici pour lancer le module de cours du code de la route.

Dans cette rubrique, vous pourrez apprendre tout ce qu'il faut savoir sur le code de la route grâce à de nombreux cours détaillés sur la signalisation, la conduite, le conducteur, le véhicule et les différents permis de conduire.

Retrouvez également des informations pratiques sur le permis moto et sur la formation jeunesse via des fiches commentées sur l'ASSR, le BSR, et la conduite accompagnée (AAC).

© Anuman Interactive 2009

Le contenu du thème sélectionné s'affiche dans l'encadré au milieu à gauche de l'écran. Cliquez sur le titre d'une des sous-parties pour afficher son contenu à droite.

RÉVISIONS
CODE DE LA ROUTE
LA CONDUITE
LES RÈGLES DE CIRCULATION
Le fait de placer ou de tenter de placer un objet, ou d'employer ou de tenter d'employer un moyen quelconque, qui entrave ou gêne la circulation sur une voie ouverte à la circulation publique, est puni de deux ans d'emprisonnement, de 4 500 euros d'amende et donne lieu de plein droit à la perte de six points du permis de conduire.
Tout conducteur qui commet cette infraction encourt également la peine complémentaire de suspension, pour une durée de trois ans au plus, du permis de conduire, cette suspension pouvant être limitée à la conduite en dehors de l'activité professionnelle.
Si cette infraction est commise à l'aide d'un véhicule, l'immobilisation et la mise en fourrière de celui-ci peuvent être prescrites.
Marche normale
Circulation en files
Changement de direction
Quitter son stationnement
Chaussée à sens unique
Voie de décélération
Voie d'insertion
Voie d'entrecroisement
Force centrifuge
En marche normale, tout conducteur doit maintenir son véhicule près du bord droit de la chaussée, autant que le lui permet l'état ou le profil de celle-ci.
Si la voie de droite est réservée à une autre catégorie de véhicules, il utilise la voie située immédiatement à côté.
La circulation sur les bandes d'arrêt d'urgence est interdite.
Le fait pour tout conducteur, de circuler, en marche normale, sur la partie gauche d'une chaussée à double sens de circulation, ou de circuler sur une bande d'arrêt d'urgence, donne lieu de plein droit à la réduction de trois points du permis de conduire.
SUIVANT

Vous voici devant un véritable livre interactif ! Cliquez sur la flèche droite « La suite » pour passer à la page suivante ou cliquez sur la flèche gauche pour revenir à la page précédente.

Si vous souhaitez revenir à l'écran précédent, cliquez sur le bouton **Retour**, en bas à gauche de la barre d'icônes.

© Anuman Interactive 2009

PANNEAUX

Cliquez ici pour suivre les révisions liées aux panneaux de circulation et/ou pour simuler des questions d'examen sur ce thème.

Cette rubrique, divisée en 2 parties, est exclusivement dédiée à l'apprentissage des règles liées aux panneaux, et donne accès aux sessions d'examen rattachées à ce thème.

- Dans la partie révision, cliquez sur l'une des douze catégories de panneaux afin d'ouvrir une nouvelle page et d'obtenir la liste et la signification de ces derniers.

- Dans la partie examen, vous pourrez suivre des sessions de test pour évaluer vos connaissances liées à la signification et au rôle des panneaux de circulation.

 © Anuman Interactive 2009

TESTS

Cliquez ici pour accéder aux séries de questions sur le code de la route. Cette rubrique offre également un entraînement au permis moto ainsi que des quizz ASSR, BSR et conduite accompagnée (AAC).

Code de la route

La rubrique propose 4 modes de tests :

Entraînement

Les séries d'Entraînement comportent 4 types de questions :

- Les questions thématiques sur des thèmes précis (Arrêt/Stationnement, Priorités...) avec la réponse commentée à la fin de chaque question.
- Les séries d'Entraînement aléatoire qui génèrent des questions divers en fonction des thèmes que vous aurez choisi d'approfondir.
- Les séries d'Entraînement, comme à l'examen avec la réponse commentée à la fin de chaque question.
- Quiz permis à points. Retrouvez un quizz sur le permis à points pour évaluer vos connaissances des réglementations en vigueur.

 © Anuman Interactive 2009

Pour commencer une série, vous devez la sélectionner dans la fenêtre qui s'affiche au milieu de l'écran (par thèmes pour les séries thématiques, et aléatoires et par numéro pour les séries d'Entraînement).

A gauche de chaque numéro de série, un point de couleur s'affiche en fonction du nombre de fautes que vous avez fait dans la série :

- vert pour 0-5 fautes
- orange pour 6-10 fautes
- rouge pour + 10 fautes

Examen blanc

La partie **Examen Blanc** comporte une infinité d'examens conformes en tout point à l'examen officiel.

Votre temps est limité et vous accédez aux corrections à la fin de la série.

Spécial pièges de l'examen

La partie **Pièges de l'examen** vous propose 40 séries regroupant les difficultés et pièges les plus fréquents. Vous pouvez ainsi aller plus loin dans votre entraînement et parfaire votre savoir grâce à ces séries spéciales.

Test vidéo

La partie **Test vidéo** vous propose une série regroupant 20 vidéos de mises en situations, suivies de questions pour vous permettre de réellement vous plonger dans les conditions de conduite d'un véhicule. Vous pouvez ainsi aller plus loin dans votre entraînement et parfaire votre savoir.

© Anuman Interactive 2009

Répondre aux questions

Boîtier de réponse

Pour répondre à une question, sélectionnez la ou les réponse(s) sur le boîtier.

Pour corriger une réponse, cliquez sur **CORR**, pour valider une réponse, cliquez sur **VALID**.

Note : Vous avez un temps limité pour répondre à une question. Dans le mode Examen Blanc, lorsqu'il ne vous reste que 10 secondes pour répondre, un feu tricolore apparaît : vert, orange, rouge. Lorsque la couleur rouge s'affiche, c'est que le temps de réponse est terminé.

Si vous avez bien répondu à la question, la vignette **CORRECT** apparaît.

Si vous avez mal répondu à la question, la vignette **FAUX** apparaît.

Une fois que vous avez répondu à une question, cliquez sur le bouton **VALID** pour passer à la suivante.

 © Anuman Interactive 2009

Questions moto

La partie question moto, s'apparente aux tests auto mais comme son nom l'indique, est destiné au permis moto. Les tests ou examens se présentent sous la forme de questions/réponses commentées, en utilisant le boîtier de réponse.

Formation jeunesse

La partie formation jeunesse se décline en 3 quizz qui reprennent les grandes étapes de l'éducation routière :

Quizz ASSR

Découvrez un quizz pour vous préparer à l'Attestation Scolaire de Sécurité Routière dans les meilleures conditions.

Quizz BSR

Cette rubrique vous propose de vous exercer à travers 5 examens de 20 questions pour préparer le Brevet de Sécurité Routière.

Quizz AAC

Retrouvez un quizz dédié à la conduite accompagnée, spécialement conçu pour les jeunes conducteurs. Ce quizz permet de retenir tous les éléments essentiels relatifs à la conduite accompagnée et peut aussi se montrer d'une grande utilité pour les parents accompagnateurs.

© Anuman Interactive 2009

QUESTIONS ORALES

Cliquez ici pour vous rendre dans la section dédiée aux tests, aux cours et aux révisions pour les questions orales des examens permis auto et moto.

Lors de l'examen du permis de conduire, deux questions sont posées à l'oral au candidat, sur l'intérieur et l'extérieur du véhicule. Pour vous y préparer, cette rubrique vous propose 8 séries d'entraînements pour assimiler les questions orales les plus fréquemment posées par l'examinateur.

- La partie permis auto se divise en 5 liens qui ouvre un cadre au milieu de la page contenant la liste des sous parties thématiques proposées.

- La partie permis moto comprend un lien menant à une nouvelle page qui regroupe les interrogations les plus fréquemment posées par les examinateurs.

 © Anuman Interactive 2009

MON SUIVI

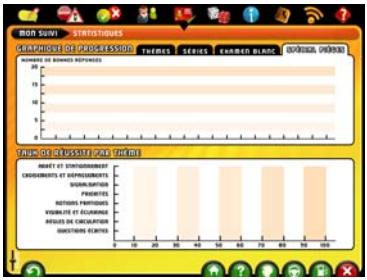
Cliquez ici pour suivre régulièrement votre progression, et analyser rapidement vos points forts ainsi que vos points faibles.

La rubrique **Mon suivi** se décline en 3 parties qui vous permettent de faire un point sur votre évolution, vos progrès ainsi que le parcours que vous avez réalisé et qui vous reste à achever.

Ces 3 parties se composent de « Statistiques », « Tests réalisés » et « Cours vus/pas vu » :

© Anuman Interactive 2009

Statistiques



Grâce à cette rubrique, suivez tout au long de votre apprentissage votre progression, et déterminez aisément les points à améliorer pour être fin prêt à passer l'examen du code de la route.

Tests réalisés

Observez d'un simple coup d'œil tous les tests effectués depuis l'utilisation du logiciel, et ce qu'il vous reste à parcourir, pour optimiser vos méthodes de révisions.

Cours vu / Pas vu

Maximiser vos connaissances en retrouvant, en un seul clic, les leçons abordées et celles qui vous restent à voir.

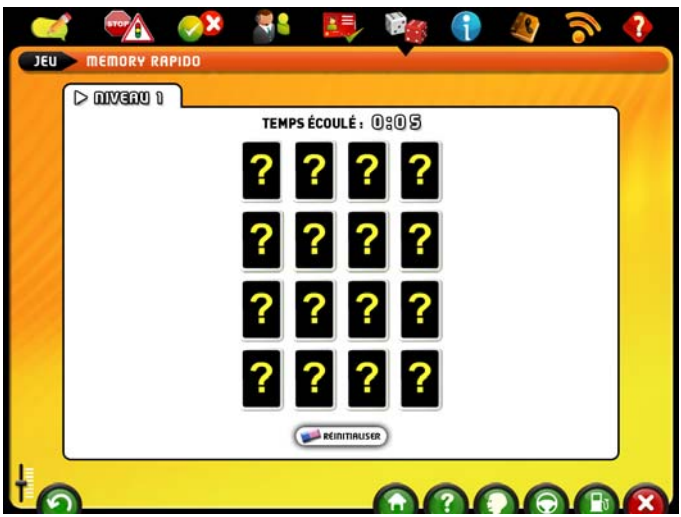
© Anuman Interactive 2009

JEUX

Cliquez ici pour apprendre le code de la route de façon ludique et mémoriser les panneaux de signalisation en vous divertissant.

Memory Rapido

Retournez les cartes disposées sur l'écran et retrouver les panneaux de signalisation par paires le plus rapidement possible. Plus on avance dans le jeu, plus le nombre de cartes augmente.



Memory Dexterity

Retournez les cartes disposées sur l'écran et retrouvez les panneaux par paire en effectuant le moins de coups possibles. Plus on avance dans le jeu, plus le nombre de cartes augmente.

© Anuman Interactive 2009

Memory Expert

Dans le jeu du memory expert, vous devrez mémoriser le panneau affiché sur l'écran puis le retrouver ensuite parmi les multiples propositions. Plus le jeu avance, plus le nombre de propositions augmente, rendant l'exercice plus difficile !

Le Jeu du Panneau

Ce jeu propose de reconstituer des panneaux selon leur définition. A partir de la définition du panneau, il va falloir le redessiner en choisissant les 3 éléments qui le constituent :

- sa forme (carré, rond ou triangle)
- sa couleur (fond rouge, fond blanc, cerclé rouge, fond bleu...)
- son symbole (le dessin appliqué sur le panneau)

Si le panneau proposé est le bon, vous passez au panneau suivant.

JEU
JEU DE PANNEAU
Le Jeu du Panneau vous propose de reconstituer des panneaux de signalisation selon leur définition. En fonction de la définition affichée à l'écran, vous devrez retrouver sa forme dans un premier temps, puis sa couleur et enfin son symbole. Complétez les 20 niveaux pour devenir le champion du Jeu du Panneau.
DÉMARRER
30

 © Anuman Interactive 2009

INFOS UTILES

Cliquez sur la vignette **Infos Utiles** pour découvrir de nombreuses informations pratiques sur le code de la route.

Conseils Pratiques

Découvrez tous nos conseils pratiques à appliquer sans tarder à votre apprentissage, et lors du passage des épreuves théoriques et pratiques du permis de conduire.

 © Anuman Interactive 2009

Guide du candidat

Découvrez toutes les informations pour accompagner votre parcours de candidat au permis de conduire.

Les Pièges du Constat

Apprenez toutes les astuces pour déjouer les pièges du constat en cas d'accident.

Barèmes des infractions

Consultez, à travers un barème allant de 1 à 6, les infractions qui entraînent une perte des points sur le permis de conduire.

© Anuman Interactive 2009

Combien de points sur mon permis

Avec un ensemble de paramètres exhaustif, calculez le nombre de points qu'il vous reste sur votre permis de conduire. Vous pouvez aussi simuler des situations d'infractions afin de déterminer le nombre de points qu'il vous resterait dans ce cas de figure.

Conduire en Europe

Découvrez les principales règles et les spécificités de la conduite dans 11 pays d'Europe.

Lexique

Retrouvez tout le vocabulaire technique du code de la route et de la conduite employé dans votre logiciel.

© Anuman Interactive 2009

ANNUAIRE

Cliquez ici pour accéder à l'annuaire des auto-écoles et des centres de stage sur le territoire français, répartis par département.

Pour bénéficier des services de votre annuaire, il vous suffit d'inscrire votre code postal dans l'espace libre situé à droite de la mention « Recherche par code postal » et valider par OK. La liste de l'ensemble des auto-écoles de votre département s'affichera alors en dessous de votre recherche.

© Anuman Interactive 2009

RADARS

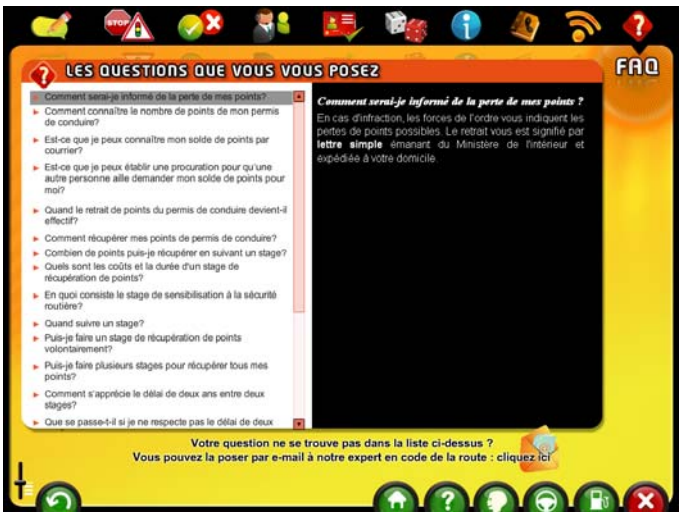
Cliquez ici pour vous rendre sur le site Internet http://www.maxipermis.com/ et bénéficiez de la carte des radars fixes et mobiles sur les routes françaises.

Le portail de tous les permis
MaxiPermis.com
A cette intersection, je peux :
Pourquoi choisir Maxipermis.com ?
MaxiPermis.com, c'est :

© Anuman Interactive 2009

FAQ

Cliquez sur la vignette **FAQ** en cas de problème ou de simple interrogation pour consulter les questions que les utilisateurs de *Code de la Route 2010* se posent fréquemment.


LES QUESTIONS QUE VOUS VOUS POSEZ
FAQ
Comment serai-je informé de la perte de mes points?
Comment connaître le nombre de points de mon permis de conduire?
Est-ce que je peux connaître mon solde de points par courrier?
Est-ce que je peux établir une procuration pour qu'une autre personne aille demander mon solde de points pour moi?
Quand le retrait de points du permis de conduire devient-il effectif?
Comment récupérer mes points de permis de conduire?
Combien de points puis-je récupérer en suivant un stage?
Quels sont les coûts et la durée d'un stage de récupération de points?
En quoi consiste le stage de sensibilisation à la sécurité routière?
Quand suivre un stage?
Puis-je faire un stage de récupération de points volontairement?
Puis-je faire plusieurs stages pour récupérer tous mes points?
Comment s'apprécie le délai de deux ans entre deux stages?
Que se passe-t-il si je ne respecte pas le délai de deux
Comment serai-je informé de la perte de mes points ?
En cas d'infraction, les forces de l'ordre vous indiquent les pertes de points possibles. Le retrait vous est signifié par lettre simple émanant du Ministère de l'intérieur et expédiée à votre domicile.
Votre question ne se trouve pas dans la liste ci-dessus ?
Vous pouvez la poser par e-mail à notre expert en code de la route : cliquez ici

Vous vous posez une question relative à *Code de la Route 2010* ? Consulter notre FAQ afin de consulter les interrogations qui nous sont le plus souvent adressées.

Si aucune des questions de notre liste ne correspond à celle que vous vous posez, vous pouvez toujours nous l'envoyer par e-mail en cliquant sur l'icône ci-dessous. Notre expert vous répondra à l'adresse e-mail indiquée.

 © Anuman Interactive 2009

INFORMATIONS

Service technique

Si vous rencontrez des difficultés techniques lors de l'installation ou de l'utilisation de l'un de nos logiciels, contactez-nous :

Par courriel :
support@anuman-interactive.com

Par courrier :
ANUMAN Interactive SA
Support technique
66 rue Marceau
93100 Montreuil

Par téléphone :
Au 0825.15.00.30 (0,15 Euro TTC/mn depuis un téléphone fixe en France métropolitaine)
De 10h00 à 12h30 du lundi au vendredi.

Service consommateurs

Si vous avez besoin de renseignements sur nos produits ou notre société ou bien si vous voulez nous transmettre vos opinions et remarques, contactez-nous :

Par courriel :
Info@anuman-interactive.com

Par courrier :
ANUMAN Interactive SA
Service consommateurs
66 rue Marceau
93100 Montreuil

© Anuman Interactive 2009

CLIC & GO

- APPRENDRE-

Simulateur de Conduite 3D

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu sur CD-ROM par vous-même ou par votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux sur CD-ROM.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser immédiatement de jouer et consultez votre médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU SUR CD-ROM

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

 © Anuman Interactive 2009

LICENCE D'UTILISATION

En utilisant ce CD-ROM, vous acceptez la licence dont les termes suivent. Si vous n'acceptez pas les termes de cette licence, veuillez retourner le produit dans son emballage d'origine au détaillant qui vous l'a vendu.

Ces dispositions applicables à la licence et à la garantie constituent un contrat légal ("Contrat de licence") entre vous (personne physique ou personne morale) et ANUMAN Interactive concernant le produit ainsi que tout support, logiciel et documentation en ligne ou imprimée qui l'accompagnent.

La licence porte sur tous les fichiers enregistrés sur le CD-ROM ainsi que sur la présente documentation. L'ensemble ainsi défini sera appelé par la suite " le produit ".

1. La reproduction par quelque moyen que ce soit de tout ou partie du produit est interdite (loi du 11 mars 1957, article 40, 1er alinéa). Toute reproduction illicite constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.
2. Le produit ne doit être utilisé que sur un seul ordinateur dans le cadre d'un usage privé.
3. Il est interdit de vendre (et même de donner) la licence d'utilisation de ce produit à quiconque.
4. ANUMAN Interactive est seul propriétaire des droits du produit et il est interdit de céder ceux-ci à quiconque.
5. Il est interdit de louer, prêter (même à titre gratuit) ou distribuer ce produit.
6. Il est interdit de transférer le produit d'un ordinateur à un autre ou de l'utiliser sur un réseau télématique sauf autorisation explicite de l'éditeur.
7. Il est interdit d'utiliser commercialement les éléments composant le produit ainsi que les éventuels documents produits par l'acheteur à l'aide de ces éléments.
8. Le produit est fourni " en l'état ". ANUMAN Interactive garantit à l'acheteur que le support de ce produit est exempt de défaut connu pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. La garantie exclut tout dysfonctionnement résultant d'une mauvaise utilisation du produit. En aucun cas, la responsabilité de l'éditeur ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du produit.
9. Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et ne sauraient engager la responsabilité de ANUMAN Interactive qui ne pourra être tenu pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans le produit ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations fournies.
10. Les fichiers enregistrés sur le CD-ROM et le titre du produit sont la propriété de ANUMAN Interactive. Ce produit est protégé par les lois françaises et par la législation internationale sur les droits de propriété.
11. L'acheteur peut bénéficier du support technique dès lors qu'il a fait parvenir à ANUMAN Interactive sa carte d'enregistrement dûment complétée. Le support technique du produit est assuré gratuitement par ANUMAN Interactive, que vous pouvez contacter par télécopie ou par téléphone aux heures de bureau.

SOMMAIRE

INTRODUCTION..... 4
Installation du logiciel..... 4

A PROPOS DU SIMULATEUR DE CONDUITE..... 4

PRISE EN MAIN..... 5

LA CONDUITE..... 6

LES EXERCICES..... 8

EVALUATION DE VOS COMPÉTENCES..... 9
Epreuve..... 9
Etat de l'acquis..... 9

MODE JEU.....11

OPTIONS.....12
Paramétrage du joystick..... 12
Options d'affichage..... 12
Réglage des paramètres sonores..... 13
Options diverses..... 13

INFORMATIONS UTILES..... 14

 © Anuman Interactive 2009

INTRODUCTION

Installation du logiciel

Placez le CD-ROM *Simulateur de conduite 3D* dans le lecteur. Attendez quelques instants que le programme démarre. Si le démarrage automatique n'a pas lieu :

1. Cliquez sur **Démarrer** (le bouton en bas à gauche de votre bureau Windows).
2. Cliquez sur **Exécuter**.
3. Saisissez la commande **D:MENU** et cliquez sur **OK.** Si cela ne fonctionne pas, remplacez **D** par la lettre associée à votre lecteur de CD-ROM ou DVD-ROM.

Vous voici devant l'écran d'accueil de *Simulateur de conduite 3D*.

N'hésitez pas à consulter les différentes rubriques de cet écran. Cliquez sur **Installation** pour accéder aux multiples fonctions du logiciel.

A propos de Simulateur de conduite 3D

Simulateur de conduite 3D vous propose de mettre en pratique vos connaissances théoriques du code de la route et d'acquérir les réflexes indispensables à tout bon conducteur désirant **réussir** l'épreuve pratique du Permis de conduire.

Un temps d'adaptation vous sera nécessaire pour mémoriser les nombreuses commandes du *Simulateur de conduite* : avancer, reculer, utiliser les clignotants, vérifier les angles morts, passer les vitesses…

Une fois votre véhicule en main, lancez-vous sur la route en suivant les conseils de votre moniteur et testez votre comportement en temps réel.

 © Anuman Interactive 2009

PRISE EN MAIN

Voici la fenêtre principale du *Simulateur de conduite 3D* :

Dans le menu principal à gauche de l'écran, vous avez la possibilité de vous inscrire, de vous exercer avec ou sans moniteur, de passer l'épreuve tant redoutée, de régler les différentes options ou de quitter.

1

Dans un premier temps, cliquez sur **Inscription** si ce bouton n'est pas sélectionné par défaut. Vous allez voir apparaître la fenêtre suivante :

2

3

Choisissez votre niveau entre les 3 proposés (**Novice**, **Débutant**, **Normal**) puis **sélectionnez un moniteur** (1, 2, …). Cliquez ensuite sur l'onglet **Véhicule** pour choisir celui que vous voulez conduire. Pour accéder au mode de prise en main, cliquez sur **Exercices.**

 © Anuman Interactive 2009

LA CONDUITE

Après avoir cliqué sur **Exercices** la fenêtre ci-contre apparaît :

Positionnez la flèche sur la première graduation (**Pratique**), puis appuyez sur **Départ !**

La fenêtre suivante s'affiche :

1 - La partie haute de l'écran vous donne les **consignes** prodiguées par le moniteur.

2 - En haut à droite, vous trouverez la **photo** de votre moniteur.

3 - Le **tableau de bord** mentionne des informations sur la vitesse, les tours/minute, les clignotants, ainsi que la position du frein à main.

4 - En bas à droite, vous trouverez une indication plus précise de la vitesse.

5 - En bas à gauche, vous pourrez visualiser le nombre de **mauvais points** accumulés et les **situations** (feux tricolores, priorités…) auxquelles vous êtes confronté(e).

 © Anuman Interactive 2009

LES COMMANDES PAR DÉFAUT

Vues

Shift+←	Regarder à gauche
Shift+→	Regarder à droite
3	Regarder en bas
9	Regarder en haut
Suppr	Vue arrière
Espace	Rétroviseur
F7	Changer de vue
F8	Caméra libre

Changement de vitesse

F	Démarrer
R	Marche arrière
P	Frein à main
A	Automatique
M	Manuel
2	Vitesse supérieure
1	Rétrograder
Pause	Pause

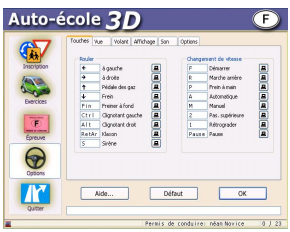
Rouler

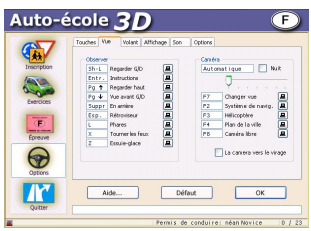
←	Tourner à gauche
→	Tourner à droite
↑	Pédales des gaz
↓	Frein
Fin	Freiner à fond

Signaux

Ctrl gau.	Clignotant gauche
Alt	Clignotant droit
Retour	Klaxon
L	Phares
X	Tourner les feux

Ces commandes peuvent être modifiées dans les onglets Vue et Touche dans la partie Options :





Pour les modifier, cliquez sur le bouton correspondant à droite puis appuyez sur la touche que vous voulez attribuer à chaque fonction.

Cliquez sur le bouton **Défaut** pour réinitialiser les touches et appliquer les commandes par défaut.

 © Anuman Interactive 2009

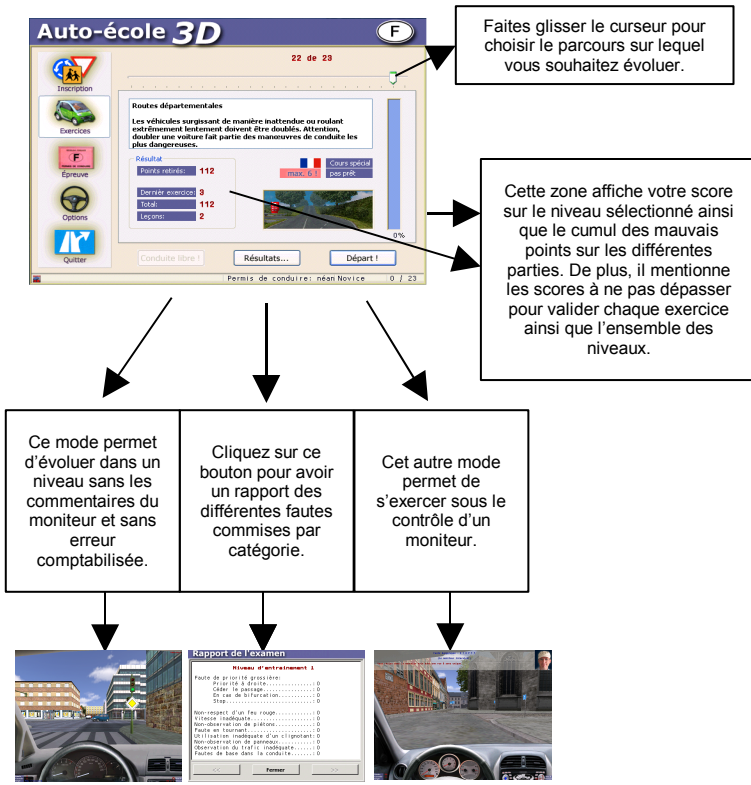
LES EXERCICES

Le but de ces exercices est de vous confronter à des situations concrètes que vous allez très probablement rencontrer lors de vos cours de conduite.

Le moniteur ne tolère aucune faute et vous afflige des points de sanction à la moindre erreur que vous commettez.

Pour valider un niveau, vous ne devez pas cumuler plus de 6 points et pour réussir l'ensemble des exercices, vous devez au total, ne pas dépasser 60 points sur les 18 niveaux.

Pour accéder aux différents exercices, cliquez sur le bouton **Exercices**. L'écran suivant s'affiche :


Auto-école 3D
22 de 23
Inscription
Exercices
Épreuve
Options
Quitter
Routes départementales
Les véhicules surgissant de manière inattendue ou roulant extrêmement lentement doivent être doublés. Attention, doubler une voiture fait partie des manœuvres de conduite les plus dangereuses.
Résultat
Points retirés: 112
Dernier exercice: 3
Total: 112
Leçons: 2
Cours spécial
pas prêt
0%
Conduite libre !
Résultats...
Départ !
Permis de conduire: néan Novice 0 / 23
Faites glisser le curseur pour choisir le parcours sur lequel vous souhaitez évoluer.
Cette zone affiche votre score sur le niveau sélectionné ainsi que le cumul des mauvais points sur les différentes parties. De plus, il mentionne les scores à ne pas dépasser pour valider chaque exercice ainsi que l'ensemble des niveaux.
Ce mode permet d'évoluer dans un niveau sans les commentaires du moniteur et sans erreur comptabilisée.
Cliquez sur ce bouton pour avoir un rapport des différentes fautes commises par catégorie.
Cet autre mode permet de s'exercer sous le contrôle d'un moniteur.
Rapport de l'examen
Fermer

 © Anuman Interactive 2009

EVALUATION DE VOS COMPÉTENCES

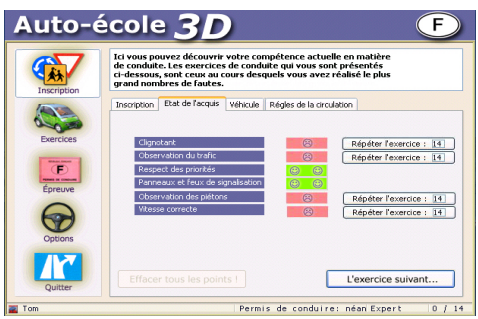
Epreuve

Ce tableau récapitule vos résultats finaux pour chaque exercice.

Lorsqu'une case est cochée en vert, cela signifie que l'épreuve a été réussie. Lorsqu'elle est cochée en rouge, vous devez repasser l'épreuve en tentant de ne pas dépasser les 6 points sur un niveau.

Etat de l'acquis

Ce tableau synthétise l'état de vos acquis par rapport aux thèmes abordés dans les différents exercices. Cliquez sur **Inscription** puis sur l'onglet **Etat de l'acquis**.



 © Anuman Interactive 2009

Découvrez alors les thèmes sur lesquels vous devez encore travailler. A droite du libellé de ceux-ci, vous trouverez des boutons **Répéter l'exercice**. Cliquez sur l'un de ces boutons pour retravailler un exercice précis et ainsi combler vos lacunes.

 © Anuman Interactive 2009

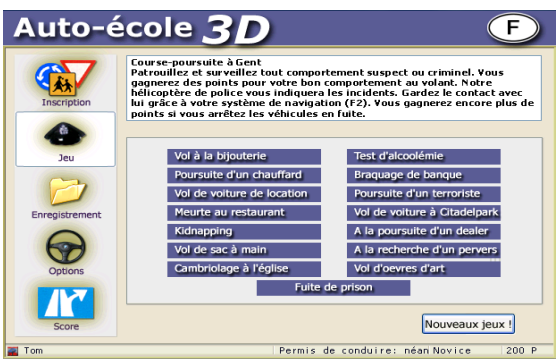
MODE JEU

Simulateur de conduite 3D vous propose un mode de jeu vous permettant d'apprendre à conduire tout en collaborant avec les forces de police de la ville de Gand (Belgique)

Lorsque vous cliquez sur le bouton jouer sur la page d'accueil, la fenêtre suivant apparaît:

Cliquez ensuite sur le bouton **Patrouille de police** et choisissez votre mission pour aider les forces de l'ordre.

Une fois votre mission sélectionnée, cliquez sur **Nouveau jeu**.

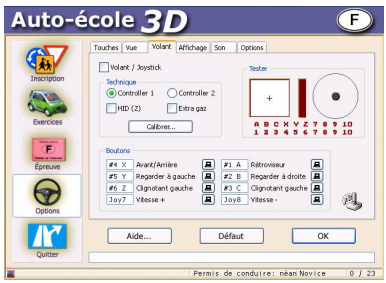

Auto-école 3D
F
Inscription
Jeu
Enregistrement
Options
Score
Course-poursuite à Gent
Patrouillez et surveillez tout comportement suspect ou criminel. Vous gagnerez des points pour votre bon comportement au volant. Notre hélicoptère de police vous indiquera les incidents. Gardez le contact avec lui grâce à votre système de navigation (F2). Vous gagnerez encore plus de points si vous arrêtez les véhicules en fuite.
Vol à la bijouterie
Poursuite d'un chauffard
Vol de voiture de location
Meurte au restaurant
Kidnapping
Vol de sac à main
Cambriolage à l'église
Test d'alcoolémie
Braquage de banque
Poursuite d'un terroriste
Vol de voiture à Citadelpark
A la poursuite d'un dealer
A la recherche d'un pervers
Vol d'oevres d'art
Fuite de prison
Nouveaux jeux !
Tom
Permis de conduire: néan Novice
200 P

 © Anuman Interactive 2009

OPTIONS

Paramétrage du joystick

Si vous possédez un joystick, utilisez les fonctions de cet onglet pour le configurer et le calibrer.

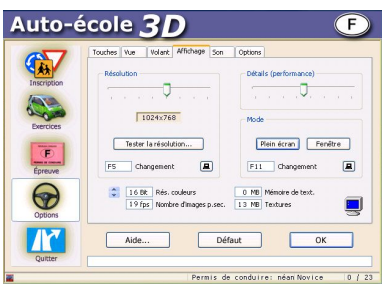


Cliquez sur la case **Joystick/volant** pour activer cette option, puis sur le bouton **Calibrer…** pour régler la sensibilité des réactions.

Enfin, si nécessaire, changez les positions attribuées à chaque mouvement, en cliquant d'abord sur le bouton représentant un ordinateur puis en actionnant la commande désirée.

Options d'affichage

Ce menu a été conçu pour vous permettre d'adapter les paramètres d'affichage du logiciel aux performances de votre ordinateur.



Réglez tout d'abord la résolution de votre écran en fonction de sa dimension. Testez ensuite celle-ci grâce au bouton **Tester la résolution**. Vous avez la possibilité à tout moment de changer de résolution grâce au bouton **F5**.

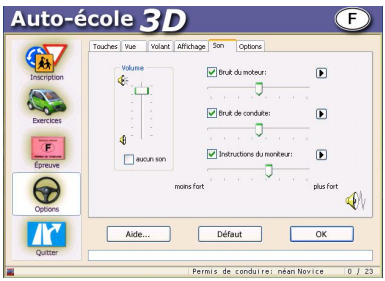
Vous pouvez aussi régler la performance de l'affichage. Néanmoins, plus vous demanderez d'effort à votre ordinateur et plus celui-ci réagira lentement.

Remarque : Il est conseillé d'avoir un ordinateur performant pour manipuler les paramètres graphiques.

 © Anuman Interactive 2009

Réglage des paramètres sonores

Cette fenêtre permet de déterminer l'environnement sonore de la simulation 3D.

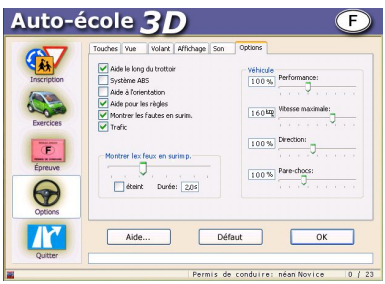


Vous pouvez activer ou désactiver l'option **Son** et régler son niveau à votre guise.

Vous pouvez aussi régler trois catégories de son : le bruit du moteur, les bruits de conduite et les instructions du moniteur afin de personnaliser au maximum votre environnement sonore.

Options diverses

Grâce à ce dernier onglet, facilitez-vous la vie et équipez votre voiture des options dernier cri.



Cet écran permet de faire apparaître des éléments conçus pour aider l'apprenti conducteur à se sentir à l'aise (ex : une aide à l'orientation, un affichage des règles à appliquer lors de certaines situations…).

De plus, vous avez la possibilité d'afficher les règles que vous transgressez en temps réel afin de corriger vos erreurs dès la prochaine situation similaire.

Enfin, gonflez le moteur de votre véhicule, équipez votre voiture d'un système ABS, protégez-la avec des pare-chocs à toute épreuve… et vous serez à quelques détails près en possession de la voiture de vos rêves.

Bonne route !

 © Anuman Interactive 2009

INFORMATIONS UTILES

Service technique

Si vous rencontrez des difficultés techniques lors de l'installation ou de l'utilisation de l'un de nos logiciels, contactez-nous :

Par courriel :
support@anuman-interactive.com

Par courrier :
ANUMAN Interactive SA
Support technique
66 rue Marceau
93100 - Montreuil

Par téléphone :
Au 0825.15.00.30 (0,15 Euro TTC/mn depuis un téléphone fixe en France métropolitaine)
De 10h00 à 12h30 du lundi au vendredi.

Service consommateurs

Si vous avez besoin de renseignements sur nos produits ou notre société ou bien si vous voulez nous transmettre vos opinions et remarques, contactez-nous :

Par courriel :
Info@anuman-interactive.com

Par courrier :
ANUMAN Interactive SA
Service consommateurs
66 rue Marceau
93100 - Montreuil

 © Anuman Interactive 2009

CLIC & GO

- APPRENDRE-

Simulateur Moto 3D

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu sur CD-ROM par vous-même ou par votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux sur CD-ROM.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser immédiatement de jouer et consultez votre médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU SUR CD-ROM

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

 © Anuman Interactive 2009

LICENCE D'UTILISATION

En utilisant ce CD-ROM, vous acceptez la licence dont les termes suivent. Si vous n'acceptez pas les termes de cette licence, veuillez retourner le produit dans son emballage d'origine au détaillant qui vous l'a vendu.

Ces dispositions applicables à la licence et à la garantie constituent un contrat légal ("Contrat de licence") entre vous (personne physique ou personne morale) et ANUMAN Interactive concernant le produit ainsi que tout support, logiciel et documentation en ligne ou imprimée qui l'accompagnent.

La licence porte sur tous les fichiers enregistrés sur le CD-ROM ainsi que sur la présente documentation. L'ensemble ainsi défini sera appelé par la suite " le produit ".

1. La reproduction par quelque moyen que ce soit de tout ou partie du produit est interdite (loi du 11 mars 1957, article 40, 1er alinéa). Toute reproduction illicite constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.
2. Le produit ne doit être utilisé que sur un seul ordinateur dans le cadre d'un usage privé.
3. Il est interdit de vendre (et même de donner) la licence d'utilisation de ce produit à quiconque.
4. ANUMAN Interactive est seul propriétaire des droits du produit et il est interdit de céder ceux-ci à quiconque.
5. Il est interdit de louer, prêter (même à titre gratuit) ou distribuer ce produit.
6. Il est interdit de transférer le produit d'un ordinateur à un autre ou de l'utiliser sur un réseau télématique sauf autorisation explicite de l'éditeur.
7. Il est interdit d'utiliser commercialement les éléments composant le produit ainsi que les éventuels documents produits par l'acheteur à l'aide de ces éléments.
8. Le produit est fourni " en l'état ". ANUMAN Interactive garantit à l'acheteur que le support de ce produit est exempt de défaut connu pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. La garantie exclut tout dysfonctionnement résultant d'une mauvaise utilisation du produit. En aucun cas, la responsabilité de l'éditeur ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du produit.
9. Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et ne sauraient engager la responsabilité de ANUMAN Interactive qui ne pourra être tenu pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans le produit ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations fournies.
10. Les fichiers enregistrés sur le CD-ROM et le titre du produit sont la propriété de ANUMAN Interactive. Ce produit est protégé par les lois françaises et par la législation internationale sur les droits de propriété.
11. L'acheteur peut bénéficier du support technique dès lors qu'il a fait parvenir à ANUMAN Interactive sa carte d'enregistrement dûment complétée. Le support technique du produit est assuré gratuitement par ANUMAN Interactive, que vous pouvez contacter par télécopie ou par téléphone aux heures de bureau.

SOMMAIRE

INTRODUCTION..... 4
Installation du logiciel..... 4
A Propos du simulateur Moto 3D..... 4

PRISE EN MAIN..... 5

LA CONDUITE..... 6

LES COMMANDES PAR DÉFAUT..... 7

LES EXERCICES..... 8

EVALUATION DE VOS COMPÉTENCES..... 9
Epreuve..... 9
Etat de l'acquis..... 9

OPTIONS..... 10
Paramétrage du joystick..... 10
Options d'affichage..... 10
Réglage des paramètres sonores..... 11
Options diverses..... 11

INFORMATIONS UTILES..... 12

 © Anuman Interactive 2009

INTRODUCTION

Installation du logiciel

Placez le CD-ROM *Simulateur Moto 3D* dans le lecteur. Attendez quelques instants que le programme démarre. Si le démarrage automatique n'a pas lieu :

1. Cliquez sur **Démarrer** (le bouton en bas à gauche de votre bureau Windows).
2. Cliquez sur **Exécuter**.
3. Saisissez la commande **D:MENU** et cliquez sur **OK.** Si cela ne fonctionne pas, remplacez **D** par la lettre associée à votre lecteur de CD-ROM ou DVD-ROM.

Vous voici devant l'écran d'accueil de *Simulateur Moto 3D*.

N'hésitez pas à consulter les différentes rubriques de cet écran. Cliquez sur **Installation** pour accéder aux multiples fonctions du logiciel.

A Propos du simulateur Moto 3D

Simulateur de Moto 3D vous propose de mettre en pratique vos connaissances théoriques du code de la route et d'acquérir les réflexes indispensables à tout bon conducteur désirant **réussir** l'épreuve pratique du Permis moto.

Un temps d'adaptation vous sera nécessaire pour mémoriser les nombreuses commandes du *Simulateur de Moto 3D* : avancer, reculer, utiliser les clignotants, vérifier les angles morts, passer les vitesses…

Une fois votre moto en main, lancez-vous sur la route en suivant les conseils de votre moniteur et testez votre comportement en temps réel.

 © Anuman Interactive 2009

PRISE EN MAIN

Voici la fenêtre principale du *Simulateur de Moto 3D* :

Dans le menu principal à gauche de l'écran, vous avez la possibilité de vous inscrire, de vous exercer avec ou sans moniteur, de passer l'épreuve tant redoutée, de régler les différentes options ou de quitter.

1 Dans un premier temps, cliquez sur **Inscription** si ce bouton n'est pas sélectionné par défaut. Vous allez voir apparaître la fenêtre suivante :

2

3

Choisissez votre niveau entre les 3 proposés (**Novice**, **Débutant**, **Normal**) puis **sélectionnez un moniteur** (1, 2, …). Cliquez ensuite sur l'onglet **Véhicule** pour choisir celui que vous voulez conduire. Pour accéder au mode de prise en main, cliquez sur **Exercices.**

 © Anuman Interactive 2009

LA CONDUITE

Après avoir cliqué sur **Exercices** la fenêtre ci-contre apparaît :

Positionnez la flèche sur la première graduation (**Pratique**), puis appuyez sur **Départ !**

La fenêtre suivante s'affiche :

1 - La partie haute de l'écran vous donne les **consignes** prodiguées par le moniteur.

2 - En haut à droite, vous trouverez la **photo** de votre moniteur.

3 - Le **tableau de bord** mentionne des informations sur la vitesse, les tours/minute, les clignotants..

4 - En bas à droite, vous trouverez une indication plus précise de la vitesse.

5 - En bas à gauche, vous pourrez visualiser le nombre de **mauvais points** accumulés et les **situations** (feux tricolores, priorités…) auxquelles vous êtes confronté(e).

 © Anuman Interactive 2009

LES COMMANDES PAR DÉFAUT

Vues

Shift+←	Regarder à gauche
Shift+→	Regarder à droite
3	Regarder en bas
9	Regarder en haut
Suppr	Vue arrière
Espace	Rétroviseur
F7	Changer de vue
F8	Caméra libre

Changement de vitesse

F	Démarrer
R	Marche arrière
P	Frein à main
A	Automatique
M	Manuel
2	Vitesse supérieure
1	Rétrograder
Pause	Pause

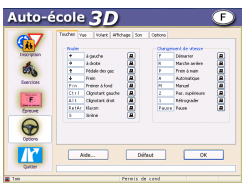
Rouler

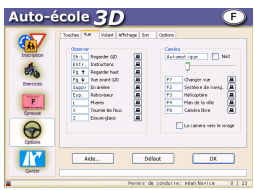
←	Tourner à gauche
→	Tourner à droite
↑	Pédales des gaz
↓	Frein
Fin	Freiner à fond

Signaux

Ctrl gau.	Clignotant gauche
Alt	Clignotant droit
Retour	Klaxon
L	Phares
X	Tourner les feux

Ces commandes peuvent être modifiées dans les onglets **Vue** et **Touche** dans la partie **Options** :





Pour les modifier, cliquez sur le bouton correspondant à droite puis appuyez sur la touche que vous voulez attribuer à chaque fonction.

Cliquez sur le bouton **Défaut** pour réinitialiser les touches et appliquer les commandes par défaut.

 © Anuman Interactive 2009

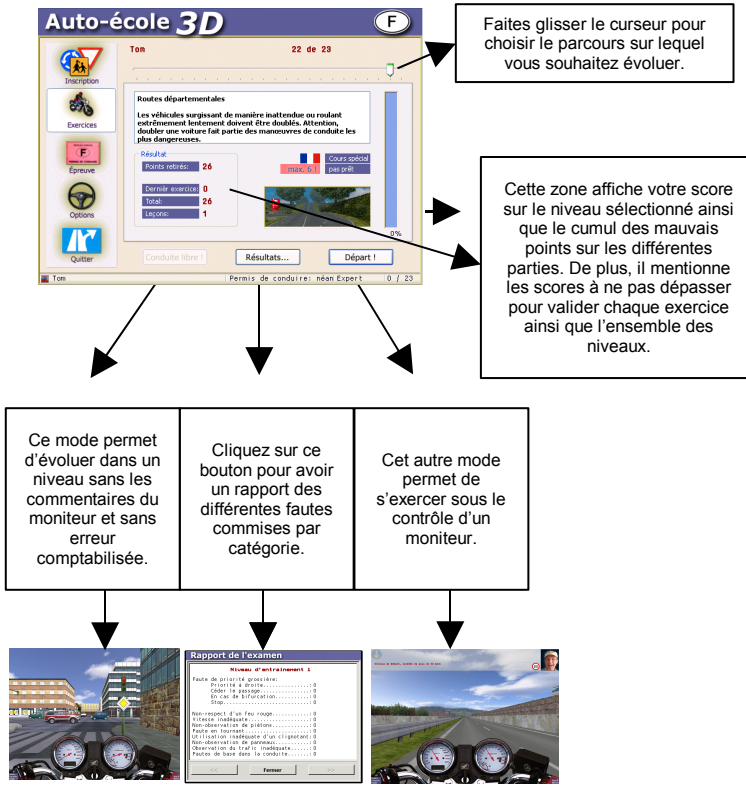
LES EXERCICES

Le but de ces exercices est de vous confronter à des situations concrètes que vous allez très probablement rencontrer lors de vos cours de conduite.

Le moniteur ne tolère aucune faute et vous afflige des points de sanction à la moindre erreur que vous commettez.

Pour valider un niveau, vous ne devez pas cumuler plus de 6 points et pour réussir l'ensemble des exercices, vous devez au total, ne pas dépasser 60 points sur les 18 niveaux.

Pour accéder aux différents exercices, cliquez sur le bouton **Exercices**. L'écran suivant s'affiche :


Auto-école 3D
F
Tom
22 de 23
Inscription
Exercices
Épreuve
Options
Quitter
Routes départementales
Les véhicules surgissant de manière inattendue ou roulant extrêmement lentement doivent être doublés. Attention, doubler une voiture fait partie des manoeuvres de conduite les plus dangereuses.
Résultat
Points retirés: 26
Dernier exercice: 0
Total: 26
Leçons: 1
Cours spécial
max. 6 !
pas prêt
0%
Conduite libre !
Résultats...
Départ !
Tom
Permis de conduire: néan Expert
0 / 23
Faites glisser le curseur pour choisir le parcours sur lequel vous souhaitez évoluer.
Cette zone affiche votre score sur le niveau sélectionné ainsi que le cumul des mauvais points sur les différentes parties. De plus, il mentionne les scores à ne pas dépasser pour valider chaque exercice ainsi que l'ensemble des niveaux.
Ce mode permet d'évoluer dans un niveau sans les commentaires du moniteur et sans erreur comptabilisée.
Cliquez sur ce bouton pour avoir un rapport des différentes fautes commises par catégorie.
Cet autre mode permet de s'exercer sous le contrôle d'un moniteur.
Rapport de l'examen

 © Anuman Interactive 2009

EVALUATION DE VOS COMPÉTENCES

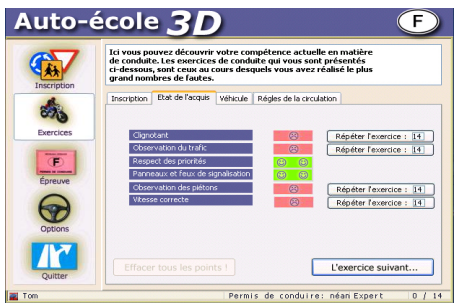
Epreuve

Ce tableau récapitule vos résultats finaux pour chaque exercice.

Lorsqu'une case est cochée en vert, cela signifie que l'épreuve a été réussie. Lorsqu'elle est cochée en rouge, vous devez repasser l'épreuve en tentant de ne pas dépasser les 6 points sur un niveau.

Etat de l'acquis

Ce tableau synthétise l'état de vos acquis par rapport aux thèmes abordés dans les différents exercices. Cliquez sur **Inscription** puis sur l'onglet **Etat de l'acquis**.



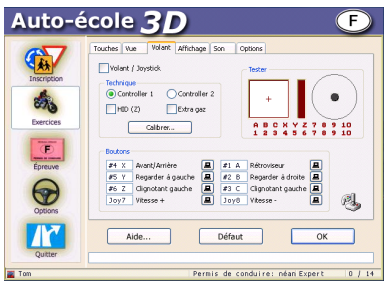
Découvrez alors les thèmes sur lesquels vous devez encore travailler. A droite du libellé de ceux-ci, vous trouverez des boutons **Répéter l'exercice**. Cliquez sur l'un de ces boutons pour retravailler un exercice précis et ainsi combler vos lacunes.

 © Anuman Interactive 2009

OPTIONS

Paramétrage du joystick

Si vous possédez un joystick, utilisez les fonctions de cet onglet pour le configurer et le calibrer.

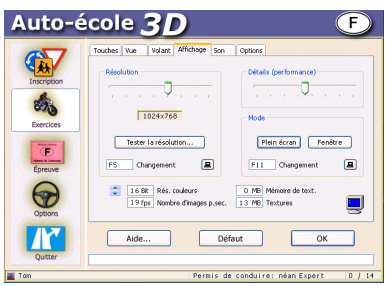


Cliquez sur la case **Joystick/volant** pour activer cette option, puis sur le bouton **Calibrer…** pour régler la sensibilité des réactions.

Enfin, si nécessaire, changez les positions attribuées à chaque mouvement, en cliquant d'abord sur le bouton représentant un ordinateur puis en actionnant la commande désirée.

Options d'affichage

Ce menu a été conçu pour vous permettre d'adapter les paramètres d'affichage du logiciel aux performances de votre ordinateur.



Réglez tout d'abord la résolution de votre écran en fonction de sa dimension. Testez ensuite celle-ci grâce au bouton **Tester la résolution**. Vous avez la possibilité à tout moment de changer de résolution grâce au bouton **F5**.

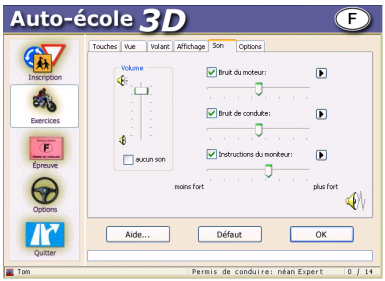
Vous pouvez aussi régler la performance de l'affichage. Néanmoins, plus vous demanderez d'effort à votre ordinateur et plus celui-ci réagira lentement.

Remarque : Il est conseillé d'avoir un ordinateur performant pour manipuler les paramètres graphiques.

 © Anuman Interactive 2009

Réglage des paramètres sonores

Cette fenêtre permet de déterminer l'environnement sonore de la simulation 3D.

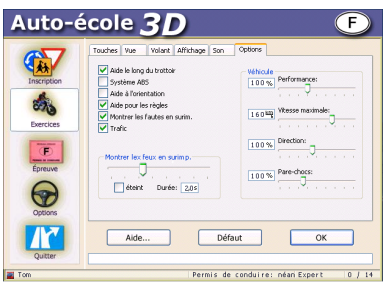


Vous pouvez activer ou désactiver l'option **Son** et régler son niveau à votre guise.

Vous pouvez aussi régler trois catégories de son : le bruit du moteur, les bruits de conduite et les instructions du moniteur afin de personnaliser au maximum votre environnement sonore.

Options diverses

Grâce à ce dernier onglet, facilitez-vous la vie et équipez votre voiture des options dernier cri.



Cet écran permet de faire apparaître des éléments conçus pour aider l'apprenti conducteur à se sentir à l'aise (ex : une aide à l'orientation, un affichage des règles à appliquer lors de certaines situations…).

De plus, vous avez la possibilité d'afficher les règles que vous transgressez en temps réel afin de corriger vos erreurs dès la prochaine situation similaire.

Enfin, gonflez le moteur de votre véhicule, équipez votre voiture d'un système ABS, protégez-la avec des pare-chocs à toute épreuve… et vous serez à quelques détails près en possession de la voiture de vos rêves.

Bonne route !

 © Anuman Interactive 2009

INFORMATIONS UTILES

Service technique

Si vous rencontrez des difficultés techniques lors de l'installation ou de l'utilisation de l'un de nos logiciels, contactez-nous :

Par courriel :
support@anuman-interactive.com

Par courrier :
ANUMAN Interactive SA
Support technique
66 Rue Marceau
93100 Montreuil

Par téléphone :
Au 0825.15.00.30 (0,15 Euro TTC/mn depuis un téléphone fixe en France métropolitaine)
De 10h00 à 12h30 du lundi au vendredi.

Service consommateurs

Si vous avez besoin de renseignements sur nos produits ou notre société ou bien si vous voulez nous transmettre vos opinions et remarques, contactez-nous :

Par courriel :
Info@anuman-interactive.com

Par courrier :
ANUMAN Interactive SA
Service consommateurs
66, rue Marceau
93100 - Montreuil

Par téléphone / par fax :
Tel. : 01.44.93.87.80
Fax : 01.44.93.87.87
De 9h00 à 13h00 et de 14h00 à 18h00 du lundi au vendredi (jusqu'à 17h00 le vendredi)

 © Anuman Interactive 2009